

La formación docente de Nivel Inicial: Taller de Informática y Educación

Marcela C. Chiarani - Paola A. Allendes

Departamento de Informática, Universidad Nacional de San Luis

San Luis, Argentina

oallende@unsl.edu.ar, mcchi@unsl.edu.ar

Resumen

Antes o después, todo profesor experimenta esa sensación tan especial que produce cuando se llega al corazón y a la mente del alumno y con ello se influye en el futuro.

Bernard J. Poole

La información ocupa un lugar central en la sociedad de hoy; la formación es uno de los aspectos más importantes para garantizar la actualización de los docentes acorde al desarrollo de la Sociedad. En este sentido, es fundamental que los futuros docentes conozcan y utilicen los nuevos medios que proporcionan las Tecnologías de la Información y Comunicación.

La informática puede convertirse en una aliada para la educación, teniendo en claro cómo, para qué, cuándo, con qué y por qué la utilizamos. Sin duda, el éxito o fracaso, depende de la metodología utilizada y de su integración curricular.

Nuestra Universidad cuenta con varios profesorados, pero un bajo porcentaje cuenta con una asignatura de Informática Educativa, que les permita incorporar y usar las nuevas tecnologías en la formación de futuros docentes.

Se pretende en este trabajo llevar la mirada hacia una propuesta de desarrollo de un Taller de la Informática y Educación para la formación de profesores de nivel inicial en la Facultad de Ciencias Humanas de Universidad Nacional de San Luis.

Palabras claves: TIC, Nivel Inicial Formación Docente

1. INTRODUCCIÓN

Haciendo un viaje a través del tiempo podemos ver que en los comienzos de la Informática Educativa, se puede advertir la concepción del uso de la computadora como:

- **Instrucción Asistida por Computadora:** representada por la corriente instruccional, transfiriendo la conducción y evaluación del proceso educativo a la computadora.
- **Alfabetización Informática:** propició la idea de formar usuarios de las herramientas informáticas disponibles en nuestra cultura, tanto en el ámbito laboral como en el cotidiano, apuntando a formar usuarios inteligentes
- **Modelos Tecnocéntricos:** basado en el impacto social y el atractivo motivacional de las nuevas tecnologías, apuntando al desarrollo de las estructuras cognitivas, centrándose para ello en el poder de la tecnología y en la objetivación de los procesos mentales que implicaba su uso.
- **La Utilización Pedagógica de la Informática (UPI)** presentada por Irurzun y Schuster [5], en la cual expresan la importancia de contemplar las limitaciones de las primeras propuestas mencionadas y, en virtud de sus condiciones favorables como "herramienta informática", que se sitúa como avanzada en el proyecto de Transformación Educativa.

Si bien hay que reconocer el valor que tuvieron en su momento las tres primeras concepciones, ninguna de ellas se propuso la modificación de la estructura educativa, realizando en forma insuficiente y fragmentaria el diagnóstico de la institución donde la tecnología iba a ser incorporada. Lo único que se logró fue ratificar las formas tradicionales de la enseñanza, basadas en el aislamiento y la asimetría entre el que enseña y el que aprende.

La UPI buscó superar las anteriores propuestas y partir de una redefinición del modelo de aprendizaje -no ya centrado en el contenido intelectual, sino, considerando los fundamentales aspectos afectivos y sociales de estudiantes, profesorado y comunidad - proponiendo estrategias pedagógicas coherentes con el modelo teórico, analizando las distintas herramientas informáticas a la luz del marco conceptual, y enfatizando el proceso de reflexión, investigación educativa y modificación actitudinal. A pesar de todo esto, la UPI no tuvo la masiva aplicación en las escuelas en el momento que estaba vigente Ley Federal de Educación y que el gobierno proponía.

Actualmente la propuesta de la Ley de Educación N° 26.206 expresa en su capítulo II, artículo 88: “El acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento”.

Si nos basamos en la propuesta de **Educación**, vemos que lo que se propone es usar la informática como un medio de construcción que permita extender las mentes de nuestros alumnos, a través metodologías que posibiliten el proceso natural de aprender, cometer errores, construyendo y reconstruyendo los conocimientos en forma activa. Además propiciar el uso invisible de las tecnologías para que el eje principal sea el aprendizaje. Como propone Illabaca (1995) cuando dice: “*la Informática Educativa es hacer que el construir y aprender sean visibles y la tecnología sea invisible*”

Nuestra cátedra está basada en la idea que la informática puede convertirse en una aliada para la educación, teniendo en claro cómo, para qué, cuando, con qué y porque la utilizamos. Sin duda, el éxito o fracaso, depende de la metodología utilizada y de su integración curricular.

2. PROPUESTA DE TALLER

La información ocupa un lugar central en la sociedad de hoy, como explica Pere Marques (2003) “*sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, y los medios que utilizamos para ello*”. Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) plantean la oportunidad y transformación en la organización institucional, tanto en los roles docentes como en las modalidades de trabajo. Posibilitar estos cambios depende inevitablemente de los actores de la educación.

Los docentes deben familiarizarse con el uso de las tecnologías de la información durante su formación básica. Es fundamental que ellos comprendan el alcance de estas tecnologías en su futura práctica profesional. Por ello es necesario formar a los futuros docentes para que estén en condiciones de:

- Conocer las diferentes posibilidades que ofrece el medio Informático en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar las diferentes posibilidades de manejo del software de uso general en el aula.
- Inferir cómo este avance de la tecnología incide en la conformación de un nuevo ideal de hombre y en la necesidad de formarlo de acuerdo a las exigencias de la sociedad actual.
- Lograr una actitud reflexiva y abierta a los cambios que ocurren en este campo

y su aceptación o adecuación para su uso y aplicación en educación.

- Formular proyectos en áreas de aplicación de la Informática en la Enseñanza y el Aprendizaje.

De lo expuesto y del trabajo de investigación que se viene realizando en escuelas de la provincia de San Luis, precisamente en el nivel inicial [1,2], surge esta propuesta que se implementa a partir del último cambio de plan de estudios Res.1/99. La materia **Taller de Informática y Educación**, se incorporó en el 2º cuatrimestre de 3º año de la carrera del Profesorado de Nivel Inicial, con un crédito horario de 85 hs, y una modalidad de *Taller*, en la cual el actor principal es el alumno (futuro docente), participando activamente, en la búsqueda de su propio conocimiento.

El contenido de este taller aborda la problemática fundamental de la informática educativa, de la incidencia de las computadoras en el ámbito educativo, especialmente en el nivel inicial, haciendo hincapié en las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones como respuesta a las necesidades del actual sistema educativo.

Los contenidos propuestos en el Taller, se centraron en dos ejes temáticos:

1. **Apartado teórico**
2. **Apartado práctico-instrumental**

Apartado teórico

Informática Educativa. Su historia. Experiencias del uso de la computadora en las escuelas. La Informática, su inclusión en la escuela. Formación y Capacitación docente en NTIC. Software Educativo, clasificación. Nuevos aportes tecnológicos y su aplicación educativa. La Educación en Internet.

Apartado práctico-instrumental

- Windows. Graficadores. Editores de Textos. Internet. Software Educativo

Clic: como ejemplo. Presentaciones multimedia.

Los recursos mínimos con los que contamos son: un Laboratorio Informático de 20 máquinas con Windows XP, Retroproyector, y un Pizarrón.

La aprobación del taller se da a través de la modalidad promocional, por lo tanto, la evaluación utilizada para este tipo de modalidad, es una evaluación continua teórico/práctica en cada unidad temática; un examen integrador escrito del apartado teórico, un examen práctico/instrumental. Las últimas dos semanas, los alumnos se avocan en el desarrollo y presentación de un proyecto final de integración que involucre los conocimientos aprendidos en el cuatrimestre a fin de aplicarlo en el nivel inicial. El proyecto final se puede realizar en grupos de no más de 3 alumnos, y es defendido por los integrantes con una exposición oral, utilizando un equipo multimedia. Los archivos que conforman el proyecto final los envían por correo electrónico al correo de los docentes

3. Resultados Obtenidos

Para lograr una mayor comunicación e interés con nuestros alumnos, el taller cuenta con una página web en la cual se encuentran las teorías, los trabajos prácticos, bibliografía y una cartelera.

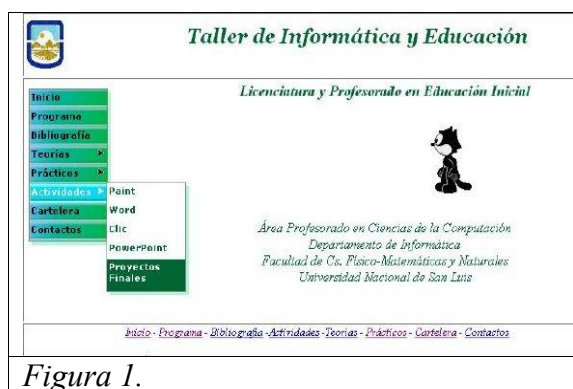


Figura 1.

Se puede encontrar en la dirección web: <http://www.dirinfo.unsl.edu.ar/~profeso/INfyEduc/index.htm>

Así mismo, en esta página pueden verse los proyectos finales presentados por los alumnos de este taller en los últimos 3 años. Como ejemplo mostraremos uno de ellos: “Juntos por una Sonrisa” de los alumnos Corradi, Quiroga y Correa. La realización de este proyecto esta motivada por la importancia de que los niños y adultos conozcan sobre el cuidado de los dientes, y que esto les permita modificar hábitos de higiene e incorporar la persistencia de un cepillado correcto en sus hogares. Los alumnos deben enviar los archivos que conforman el proyecto final al correo electrónico de las docentes

	Documento word con un cuento sobre el cepillado de los dientes
	Actividades para los niños en Clic 3.0
	Actividades para los niños en el graficador paint
	Actividades para los niños en el graficador paint
	Presentación multimedial para la defensa del proyecto

Tabla 1: archivos del proyecto

Para comprender mejor la labor llevada adelante en este proyecto vemos solamente dos de las actividades desarrolladas con el programa Clic 3.1.

En la figura 2 se muestra una asociación compleja, actividad en donde el alumno deberá relacionar los elementos que hacen bien a los dientes y los que no.

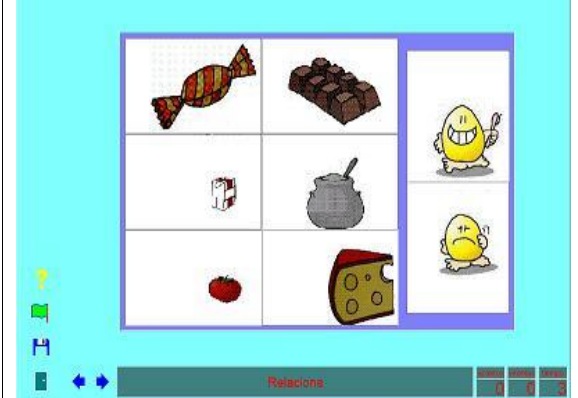


Figura 2. Asociación compleja

La segunda actividad, que se encuentra en el paquete clic, consiste en un rompecabezas sencillo que deben armar los alumnos reforzando el hábito de la higiene bucal.



Figura 3. Rompecabezas

Como otro ejemplo, realizado por las alumnas Gabriela Cabrera y Silvia Ojeda del taller mostraremos “Los medios de transporte”.

Detallamos los archivos enviados a la cátedra, entre los que se encuentran la presentación del proyecto, un cuento realizado en PowerPoint y un paquete con actividades realizadas en Clic:

La realización de este proyecto esta pensada para servir de apoyo a los contenidos sobre medios de transporte; que despierten en los niños curiosidad y puedan establecer relaciones y los objetivos planteados son

distinguir las características, propiedades y transformaciones de los diferentes medios de transporte.




	Presentación de adivinanzas relacionadas al tema.
	Actividades realizadas en Clic, consta de 4 rompecabezas y 2 asociaciones.
	Presentación multimedial para la defensa del proyecto

Tabla 2: archivos del proyecto

Para la realización de este proyecto se articularon distintas áreas como Ciencias Sociales, Matemática y Lengua, destacando los contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales para cada una.

Las actividades propuestas en clic para este proyecto fueron:

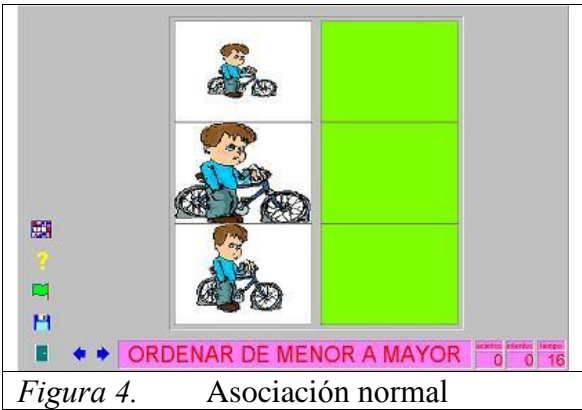


Figura 4. Asociación normal

La figura 4 muestra una asociación normal en donde deben ordenar las imágenes de menor a mayor.

Complementa una asociación de identificación en la cual, los alumnos deben

elegir el elemento diferente, la cual se puede visualizar en la figura 5. Estas actividades involucran temas de matemáticas, sociales etc.



Figura 5.

Se trabajo con adivinanzas y la actividad se realizó en el programa PowerPoint. Si bien, son 5 adivinanzas, se muestra la primera para ilustrar la actividad, como se puede ver la figura 6.

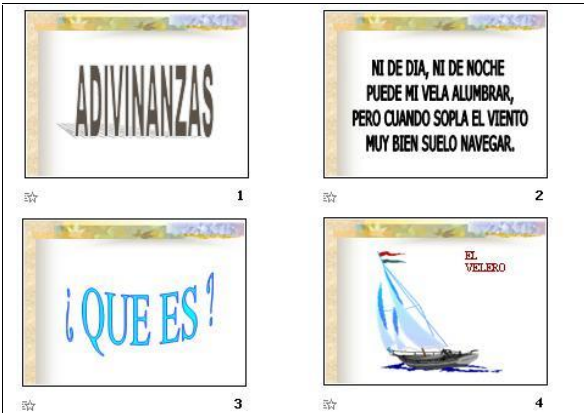


Figura 6. adivinanzas en Power Point

Estos proyectos son solo algunos de los que se encuentran en la página de la materia, y están disponibles para las alumnas en su futuro trabajo docente o cualquier docente que desee acceder al material.

4. Conclusión y futuros trabajos

Creemos que es necesario que los profesores cuenten con una formación que incorpore las TIC durante su formación básica, antes de su salida laboral. Dado que un mínimo porcentaje de profesorados en nuestra universidad cuenta con talleres de este tipo

presentamos nuestra propuesta para la formación docente del nivel inicial,

Es sumamente importante lograr concientizar a la sociedad y en particular a los docentes universitarios que la actualización de las currícula es un pilar fundamental en toda formación docente de este siglo. No menos importante lograr que las TIC sean utilizadas por todos los formadores de profesorado en sus clases.

La evaluación del taller que realizamos anualmente al finalizar el curso tomando como indicadores los resultados obtenidos, nos permite decir que se alcanzan los objetivos propuestos. Esto a su vez permite incorporar mejoras a través de los distintos años y las propuestas surgidas de las evaluaciones hechas. Por ejemplo, este año se está trabajando para entregar la opción en Cd de la materia.

5. Bibliografía y Referencias

- [1] Chiarani M, Manssur L., Gomez V. "Jugando y aprendiendo con un ratoncito travieso". En Contexto educativo. Año III - Número 17 <http://contexto-educativo.com.ar/2001/3/nota-03.htm>
- [2] Chiarani M., Manzur L. "El nivel inicial en el ciberespacio". En <http://www.rieoei.org/experiencias32.ht>
- [3] Ley N° 26.206. Ley de Educación Nacional. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación Argentina.
- [4] Charo Repáraz, y otros, *Integración curricular de las nuevas tecnologías*, ARIEL, 2000.
- [5] *Documentos de la Utilización Pedagógica de la Informática*, elaborados por el equipo técnico del Ministerio de Educación y Justicia de la Nación y la Secretaría General de la Organización de los Estados Americanos.
- [6] Sanchez Illabaca J. (2000) *Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación*. Universidad de Santiago de Chile -Chile.
- [7] Irurzun, L. y Schuster, N., *Utilización Pedagógica de la Informática. Un primer aporte desde las tecnologías de la información*. Ediciones Novedades Educativas. 1995
- [8] Martí Eduardo (1992). *Aprender con ordenadores en la escuela*. Barcelona: ICE – HORSORI
- [9] Paper, S., *Desafío a la mente*. Ed. Galápagos, 1985.
- [10] Pere Marques, Joan. *El impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo* <http://dewey.uab.es/pmarques/> 2003
- [11] Poole, Bernard *Tecnología Educativa*. McGraw Hil, 1999